DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ

ПРОВАЛ

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ — ***УРОВЕНЬ***

ПОТУСТОРОННИЙ ПОКРОВИТЕЛЬ	1
МАГИЯ ДОГОВОРА	1
ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ	2
ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	13
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	17
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	20
ТАИНСТВЕННЫЙ МАСТЕР	

АРХИФЕЯ

ФЕЙСКАЯ ВНЕШНОСТЬ	1
ТУМАННОЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ	6
ЧАРУЮЩАЯ ЗАЩИТА	10
ТЁМНОЕ ИССТУПЛЕНИЕ	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

ПОТУСТОРОННИЙ ПОКРОВИТЕЛЬ	○	1
МАГИЯ ДОГОВОРА	○	1
ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ	○	2
ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА	○	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	○	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	○	8
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	○	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	○	12
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	○	13
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	○	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	○	16
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	○	17
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	○	19
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	○	20
ТАИНСТВЕННЫЙ МАСТЕР	○	

ИСЧАДИЕ

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ТЕМНЕЙШЕГО	○	1
УДАЧА ТЕМНЕЙШЕГО	○	6
УСТОЙЧИВОСТЬ ИСЧАДИЯ	○	10
БРОСОК СКВОЗЬ АД	○	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ	***УРОВЕНЬ***
ПОТУСТОРОННИЙ ПОКРОВИТЕЛЬ	1
МАГИЯ ДОГОВОРА	1
ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ	2
ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	13
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ	17
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	20
ТАИНСТВЕННЫЙ МАСТЕР	

ВЕЛИКИЙ ДРЕВНИЙ	
ПРОБУЖДЁННЫЙ РАЗУМ	1
ЭНТРОПИЧЕСКАЯ ОПЕКА	6
МЕНТАЛЬНЫЙ ЩИТ	10
СОЗДАТЬ РАБА	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ — ***УРОВЕНЬ***

ПОТУСТОРОННИЙ ПОКРОВИТЕЛЬ ○	1
МАГИЯ ДОГОВОРА ○	1
ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ ○	2
ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА ○	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ○	4
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ○	8
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ ○	11
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ○	12
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ ○	13
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ ○	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ○	16
ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ ○	17
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ○	19
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ○	20
ТАИНСТВЕННЫЙ МАСТЕР ○	

БЕССМЕРТНЫЕ

СРЕДИ МЁРТВЫХ ○	1
ОТРИНУВ СМЕРТЬ ○	6
БЕССМЕРТНАЯ ПРИРОДА ○	10
НЕРУШИМАЯ ЖИЗНЬ ○	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА КОЛДУНА

АРХИФЕЯ И ИСЧАДИЕ

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ

В процессе изучения оккультных знаний вы раскопали таинственные воззвания: фрагменты запрещённых знаний, которые дарują магические способности.

На **2 уровне** вы получаете два воззвания на свой выбор. Смотрите список воззваний в конце описания этого класса. Получая новые уровни колдуна, вы получаете дополнительные воззвания на свой выбор, как показано в колонке «известные воззвания».

Кроме того, когда вы получаете новый уровень этого класса, вы можете выбрать одно известное вам воззвание и заменить его другим, которое вы способны выучить на этом уровне.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ПОТУСТОРОННИЙ ПОКРОВИТЕЛЬ

На **1 уровне** вы заключаете сделку с потусторонним существом на ваш выбор: Архифея, Исчадие или Великий Древний. Подробности смотрите в конце описания класса. Ваш выбор определит умения, предоставляемые на 1, 6, 10 и 14 уровнях.

МАГИЯ ДОГОВОРА

Исследования тайн и магия, дарованная покровителем, дают вам возможность использовать заклинания. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных колдуну.

Заговоры.

Вы знаете два заговора на свой выбор из списка заклинаний колдуна. Вы узнаёте дополнительные заговоры колдуна на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Ячейки заклинаний.

Таблица «Колдун» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть, а также уровень этих ячеек — все ваши ячейки заклинаний одного уровня. Для сотворения одного из заклинаний колдуна 1 уровня и выше вы должны потратить ячейку заклинаний. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите короткий или продолжительный отдых.

Например, если ваш персонаж 5 уровня, у вас есть две ячейки заклинаний 3 уровня. Чтобы использовать заклинание 1 уровня волна грома вы должны потратить одну из этих ячеек, и заклинание сработает как заклинание 3 уровня.

Известные заклинания первого и более высоких уровней.

На 1 уровне вы знаете два заклинания 1 уровня по своему выбору из списка заклинаний колдуна.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания 1 уровня и выше. Уровень заклинания, которое вы выбрали, не должен превышать уровень ячеек, указанный в таблице для колдуна вашего уровня. Например, когда вы получите 6 уровень, вы изучите новое заклинание колдуна, которое может быть 1, 2 или 3 уровней.

Кроме того, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете выбрать одно из известных вам заклинаний колдуна и заменить его другим заклинанием из списка заклинаний колдуна, с уровнем, не превыша-ющим уровень ячеек заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний.

При создании заклинаний колдун использует Харизму. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний колдуна, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Фокусировка заклинаний.

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний колдуна.

ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

На **3 уровне** потусторонний покровитель дарует вам подарок за верную службу. Вы получаете одно из следующих умений на выбор:

ДОГОВОР ГРИМУАРА

Ваш покровитель дарует вам гримуар, который называется «Книга теней». Выберите 3 заговора из списков любых классов. Пока книга с вами, вы можете применять эти заговоры неограниченно. Они не учитываются при подсчёте максимального числа заговоров, которые вы можете знать, и считаются для вас заклинаниями колдуна.

Если вы теряете книгу, вам нужно провести ритуал длительностью в 1 час, чтобы получить новую от своего покровителя. Вы можете провести этот ритуал во время короткого или продолжительного отдыха. Предыдущая книга при этом уничтожается. Книга обращается в прах при вашей смерти.

ДОГОВОР КЛИНКА

Вы можете действием создать оружие договора в своей пустой руке. Вы сами выбираете форму этого рукопашного оружия каждый раз, когда создаёте (смотрите варианты оружия в главе 5). Вы получаете владение этим оружием, пока используете его. Оружие считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета от немагических атак и урона.

Оружие договора исчезает, если оно в течении 1 минуты находится дальше 5 футов от вас. Оно также исчезает, если вы используете это умение ещё раз, отзываете оружие (действие не требуется), или умираете. Вы можете трансформировать одно магическое оружие в своё оружие договора, проведя специальный ритуал, держа это оружие. Ритуал совершается 1 час, его можно провести во время короткого отдыха. Впоследствии вы можете отозвать оружие, помещая его между измерениями. Оно будет появляться в руке, когда вы будете в дальнейшем создавать оружие договора.

Вы не можете сделать это с артефактом или разумным оружием. Оружие перестаёт быть оружием договора, когда вы умираете, выполняете часовой ритуал с другим оружием или когда вы исполните ритуал длиной в час для того, чтобы разорвать связь. Оружие материализуется у ваших ног, если в момент разрыва связи оно находилось между измерениями.

ДОГОВОР ЦЕПИ

Вы узнаёте заклинание поиск фамильяра и можете использовать его как ритуал. Это заклинание не учитывается при подсчёте числа заклинаний, которые вы можете знать.

Когда вы накладываете это заклинание, вы можете выбрать одну из обычных форм для вашего фамильяра, либо одну из особых форм: бес, квазит, псевдодракон или спрайт.

Кроме того, когда вы совершаете действие Атака, вы можете вместо одной своей атаки позволить атаковать один раз фамильяру. При этом он совершает свою атаку реакцией.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19** уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом недолжно превысить 20.

ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ

На **11 уровне** ваш покровитель дарует вам магический секрет, называемый арканумом. Выберите одно заклинание 6 уровня из списка заклинаний колдуна в качестве арканума.

Вы можете сотворить это заклинание, не используя ячейку заклинаний. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы сделать это ещё раз.

На следующих уровнях вы получаете новые заклинания, которые можно применить таким образом — одно 7 уровня на 13 уровне, одно 8 уровня на 15 уровне и одно 9 уровня на 17 уровне. После окончания продолжительного отдыха вы восстанавливаете все потраченные использования арканумов.

ТАИНСТВЕННЫЙ МАСТЕР

На **20 уровне вы** можете обратиться к внутреннему резерву мистической силы, умоляя при этом покровителя восстановить потраченные ячейки заклинаний. Вам надо потратить 1 минуту, умоляя покровителя, чтобы восстановить все использованные ячейки заклинаний, дарованные умением Магия договора. Вы должны закончить продолжительный отдых, чтобы применить это умение вновь.

АРХИФЕЯ

Ваш покровитель это лорд или леди фей. Существо из легенд, хранящее секреты, забытые ещё до возникновения смертных рас. Мотивы, движущие такими сущностями, непостижимы, причудливы, и могут диктоваться стремлением к величайшим магическим познаниям или вековыми обидами. Сущности такого рода включают Морозного Принца, Королеву Воздуха и Тьмы — правительницу Сумеречного Двора, Титанию из Летнего Двора, её супруга Оберона — Зелёного Лорда, Хирсама — Принца Дураков и древних карг.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ АРХИФЕИ

Ур. заклинания	*Заклинания*
1-ый	*огонь фей, усыпление*
2-ой	*воображаемая сила, умиротворение*
3-ий	*мерцание, рост растений*
4-ый	*высшая невидимость, подчинение зверя*
5-ый	*подчинение личности, притворство*

ФЕЙСКАЯ ВНЕШНОСТЬ

Начиная с **1 уровня** ваш покровитель дарует вам возможность демонстрировать притягательную и пугающую фейскую внешность. Вы действием можете заставить всех существ в 10-футовом кубе с центром на вас совершить спасбросок Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна. Все существа,провалившие спасбросок, становятся до конца вашего следующего хода очарованными или напуганными вами (на ваш выбор).

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

ТУМАННОЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Начиная с **6 уровня**, получив урон, вы можете раствориться облачком тумана. Если вы получили урон, вы можете реакцией стать невидимым и телепортироваться на расстоянии до 60 футов в видимое вами свободное пространство. Вы остаётесь невидимым до начала своего следующего хода, или пока не используете атаку или заклинание.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

ЧАРУЮЩАЯ ЗАЩИТА

Начиная с **10 уровня** ваш покровитель обучает вас, как обращать воздействующую на разум магию ваших врагов против них самих. Вы получаете иммунитет к состоянию очарованности, и если другое существо пытается очаровать вас, вы можете реакцией попытаться повернуть очарование против его создателя. Это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна, иначе оно станет очаровано вами на 1 минуту, или пока не получит любой урон.

ТЁМНОЕ ИССТУПЛЕНИЕ

Начиная с **14 уровня** вы можете погружать существ в иллюзорное пространство. Выберите действием видимое вами существо в пределах 60 футов от себя. Оно должно совершить спасбросок Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна. В случае провала оно очаровано или напугано вами (на ваш выбор) на протяжении 1 минуты, или пока вы не потеряете концентрацию (как если бы концентрировались на заклинании). Эффект завершается преждевременно, если существо получает любой урон.

Покуда иллюзия длится, существо считает, чтооно потерялось в туманном пространстве, образ которого выбираете вы. Существо может видеть и слышать только себя, вас и иллюзию.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

ИСЧАДИЕ

Вы заключили договор с исчадием из нижних планов бытия, сущностью, обладающей злыми устремлениями, даже если сами вы не разделяете их. Эти сущности жаждут осквернения и разрушения всего сущего, особенно вас самих. Исчадия настолько мощные, чтоб заключить договор, включают демонических повелителей, таких как Демогоргон, Оркус, Фраз'Урб-луу и Бафомет; архидьяволов, таких как Асмодей, Диспатер, Мефистофель и Белиал; наиболее могущественных исчадий преисподней и балоров; ультролотов и других повелителей юголотов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ИСЧАДИЯ

Ур. заклинания	*Заклинания*
1-ый	*огненные ладони, приказ*
2-ой	*глухота/слепота, палящий луч*
3-ий	*зловонное облако, огненный шар*
4-ый	*огненная стена, огненный щит*
5-ый	*небесный огонь, святилище*

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ТЕМНЕЙШЕГО

Начиная с **1 уровня**, когда вы опускаете хиты враждебного существа до 0, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы + ваш уровень колдуна (минимум 1).

УДАЧА ТЕМНЕЙШЕГО

Начиная с **6 уровня**, вы можете воззвать к своему покровителю, чтобы изменить судьбу в свою пользу. Когда вы совершаете проверку характеристики или спасбросок, вы можете использовать это умение, чтобы добавить к10 к броску. Вы можете так сделать после основного броска, но до того, как его эффект вступит в силу.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

УСТОЙЧИВОСТЬ ИСЧАДИЯ

Начиная с **10 уровня** вы можете выбрать один вид урона, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Вы получаете сопротивление этому виду урона, пока вы не выберете другой вид урона при помощи этого умения. Урон от магического или серебряного оружия игнорирует это сопротивление.

БРОСОК СКВОЗЬ АД

Начиная с **14 уровня**, когда вы попадаете по существу атакой, вы можете использовать это умение, чтобы мгновенно переместить цель сквозь нижние планы. Существо исчезает и несётся через кошмарный ландшафт.

В конце вашего следующего хода цель возвращается в пространство, которое занимало, или ближайшее свободное пространство. Если цель — не исчадие, она получает урон психической энергией 10к10 от испытанных жутких ощущений.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания продолжительного отдыха.

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА КОЛДУНА

ВЕЛИКИЙ ДРЕВНИЙ
И БЕССМЕРТНЫЕ

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ

В процессе изучения оккультных знаний вы раскопали таинственные воззвания: фрагменты запрещённых знаний, которые дарят магические способности.

На **2 уровне** вы получаете два воззвания на свой выбор. Смотрите список воззваний в конце описания этого класса. Получая новые уровни колдуна, вы получаете дополнительные воззвания на свой выбор, как показано в колонке «известные воззвания».

Кроме того, когда вы получаете новый уровень этого класса, вы можете выбрать одно известное вам воззвание и заменить его другим, которое вы способны выучить на этом уровне.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

ПОТУСТОРОННИЙ ПОКРОВИТЕЛЬ

На **1 уровне** вы заключаете сделку с потусторонним существом на ваш выбор: Архифея, Исчадие или Великий Древний. Подробности смотрите в конце описания класса. Ваш выбор определит умения, предоставляемые на 1, 6, 10 и 14 уровнях.

МАГИЯ ДОГОВОРА

Исследования тайн и магия, дарованная покровителем, дают вам возможность использовать заклинания. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных колдуну.

Заговоры.

Вы знаете два заговора на свой выбор из списка заклинаний колдуна. Вы узнаёте дополнительные заговоры колдуна на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Ячейки заклинаний.

Таблица «Колдун» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть, а также уровень этих ячеек — все ваши ячейки заклинаний одного уровня. Для сотворения одного из заклинаний колдуна 1 уровня и выше вы должны потратить ячейку заклинаний. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите короткий или продолжительный отдых.

Например, если ваш персонаж 5 уровня, у вас есть две ячейки заклинаний 3 уровня. Чтобы использовать заклинание 1 уровня волна грома вы должны потратить одну из этих ячеек, и заклинание сработает как заклинание 3 уровня.

Известные заклинания первого и более высоких уровней.

На 1 уровне вы знаете два заклинания 1 уровня по своему выбору из списка заклинаний колдуна.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания 1 уровня и выше. Уровень заклинания, которое вы выбрали, не должен превышать уровень ячеек, указанный в таблице для колдуна вашего уровня. Например, когда вы получите 6 уровень, вы изучите новое заклинание колдуна, которое может быть 1, 2 или 3 уровней.

Кроме того, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете выбрать одно из известных вам заклинаний колдуна и заменить его другим заклинанием из списка заклинаний колдуна, с уровнем, не превыша-ющим уровень ячеек заклинаний.

Базовая характеристика заклинаний.

При создании заклинаний колдун использует Харизму. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний колдуна, и при броске атаки заклинаниями.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Фокусировка заклинаний.

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний колдуна.

ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

На **3 уровне** потусторонний покровитель дарует вам подарок за верную службу. Вы получаете одно из следующих умений на выбор:

ДОГОВОР ГРИМУАРА

Ваш покровитель дарует вам гримуар, который называется «Книга теней». Выберите 3 заговора из списков любых классов. Пока книга с вами, вы можете применять эти заговоры неограниченно. Они не учитываются при подсчёте максимального числа заговоров, которые вы можете знать, и считаются для вас заклинаниями колдуна.

Если вы теряете книгу, вам нужно провести ритуал длительностью в 1 час, чтобы получить новую от своего покровителя. Вы можете провести этот ритуал во время короткого или продолжительного отдыха. Предыдущая книга при этом уничтожается. Книга обращается в прах при вашей смерти.

ДОГОВОР КЛИНКА

Вы можете действием создать оружие договора в своей пустой руке. Вы сами выбираете форму этого рукопашного оружия каждый раз, когда создаёте (смотрите варианты оружия в главе 5). Вы получаете владение этим оружием, пока используете его. Оружие считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета от немагических атак и урона.

Оружие договора исчезает, если оно в течении 1 минуты находится дальше 5 футов от вас. Оно также исчезает, если вы используете это умение ещё раз, отзываете оружие (действие не требуется), или умираете. Вы можете трансформировать одно магическое оружие в своё оружие договора, проведя специальный ритуал, держа это оружие. Ритуал совершается 1 час, его можно провести во время короткого отдыха. Впоследствии вы можете отозвать оружие, помещая его между измерениями. Оно будет появляться в руке, когда вы будете в дальнейшем создавать оружие договора.

Вы не можете сделать это с артефактом или разумным оружием. Оружие перестаёт быть оружием договора, когда вы умираете, выполняете часовой ритуал с другим оружием или когда вы исполните ритуал длиной в час для того, чтобы разорвать связь. Оружие материализуется у ваших ног, если в момент разрыва связи оно находилось между измерениями.

ДОГОВОР ЦЕПИ

Вы узнаёте заклинание поиск фамильяра и можете использовать его как ритуал. Это заклинание не учитывается при подсчёте числа заклинаний, которые вы можете знать.

Когда вы накладываете это заклинание, вы можете выбрать одну из обычных форм для вашего фамильяра, либо одну из особых форм: бес, квазит, псевдодракон или спрайт.

Кроме того, когда вы совершаете действие Атака, вы можете вместо одной своей атаки позволить атаковать один раз фамильяру. При этом он совершает свою атаку реакцией.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19** уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом недолжно превысить 20.

ТАИНСТВЕННЫЙ АРКАНУМ

На **11 уровне** ваш покровитель дарует вам магический секрет, называемый арканумом. Выберите одно заклинание 6 уровня из списка заклинаний колдуна в качестве арканума.

Вы можете сотворить это заклинание, не используя ячейку заклинаний. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы сделать это ещё раз.

На следующих уровнях вы получаете новые заклинания, которые можно применить таким образом — одно 7 уровня на 13 уровне, одно 8 уровня на 15 уровне и одно 9 уровня на 17 уровне. После окончания продолжительного отдыха вы восстанавливаете все потраченные использования арканумов.

ТАИНСТВЕННЫЙ МАСТЕР

На **20 уровне вы** можете обратиться к внутреннему резерву мистической силы, умоляя при этом покровителя восстановить потраченные ячейки заклинаний. Вам надо потратить 1 минуту, умоляя покровителя, чтобы восстановить все использованные ячейки заклинаний, дарованные умением Магия договора. Вы должны закончить продолжительный отдых, чтобы применить это умение вновь.

ВЕЛИКИЙ ДРЕВНИЙ

Ваш покровитель — таинственная сущность, природа которой совершенно чужда ткани реальности. Он может прийти из Дальнего Предела, пространства за пределами реальности, или это может быть один из древних богов, известных только в легендах. Его мотивы непонятны смертным, и его знания настолько великие и древние, что даже величайшие библиотеки меркнут в сравнении с имеющимися у него секретами. Великий Древний может не знать о вашем существовании или быть полностью равнодушным к вам, но секреты, которые вы узнали, позволяют черпать магию из этого источника.

Сущностями этого типа могут быть Гонадар, зовущийся «Тот Кто Таится», Тариздун «Скованный Бог», Дендар «Ночной Змей», Заргон «Возвращающийся», Великий Ктулху, и прочие непостижимые создания.

ЗАКЛИНАНИЯ ВЕЛИКОГО ДРЕВНЕГО

Ур. закл.	*Заклинания*
1-ый	*диссонирующий шёпот, жуткий смех Таши*
2-ой	*воображаемая сила, обнаружение мыслей*
3-ий	*подсматривание, послание*
4-ый	*подчинение зверя, Эвардовы чёрные щупальца*
5-ый	*подчинение личности, телекенез*

ПРОБУЖДЁННЫЙ РАЗУМ

Начиная с **1 уровня** ваше чуждое знание даёт вам возможность касаться разума других существ. Вы можете общаться телепатически с любым существом, которое видите в пределах 30 фт. от себя. Вам не нужно знать общий с существом язык для того, чтобы оно понимало ваши телепатические высказывания, но существо должно быть в состоянии понимать как минимум один язык.

ЭНТРОПИЧЕСКАЯ ОПЕКА

На **6 уровне** вы научитесь магически опекать себя от атак и использовать неудачную вражескую атаку на пользу себе. Если существо совершает бросок атаки по вам, вы можете реакцией создать помеху для этого броска. Если атака промахнётся по вам, ваш следующий бросок атаки по этому существу совершается с преимуществом, если вы совершите его до конца своего следующего хода.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

МЕНТАЛЬНЫЙ ЩИТ

Начиная с **10 уровня** ваши мысли не могут быть прочитаны телепатически или иными средствами, если вы не пожелаете обратного. Вы также получаете сопротивление к урону психической энергией, и каждый раз, когда существо причиняет вам урон психической энергией, это существо получает такое же количество урона, что и вы.

ЭНТРОПИЧЕСКАЯ ОПЕКА

На **14 уровне** вы получаете способность инфицировать разум гуманоидов чужеродной магией своего покровителя. Вы можете действием коснуться недееспособного гуманоида. Это существо становится очарованным вами до тех пора, пока на него не будет сотворено заклинание *снятие проклятья*, либо пока оно не перестанет быть очарованным, либо пока вы не используете это умение ещё раз.

Вы можете общаться телепатически с очарованным существом, пока вы оба находитесь на одном плане существования.

БЕССМЕРТНЫЕ

Смерть не властна более над вашим покровителем, который открыл секреты вечной жизни, хотя такая сила, как и всякая другая, имеет свою цену.

Для Бессмертных, бывших когда-то смертными, целые жизни проходят, как времена года, а бесконечная смена дней и ночей для них лишь ровное мерцание свечи. Они хранят секреты веков жизни и смерти.

Векна, Лорд Руки и Глаза; ужасный Йуз; королева-лич Воль; Бессмертный Двор Аэринала; Влаакит, королева-лич гитьянки; бессмертный волшебник Фистанданталус - все они Бессмертные сущности.

В Королевствах, Бессмертные покровители включают в себя Ларлоха, Теневого Короля, легендарного владыку Гробницы Варлока, и Гильгеама, Бога-Короля Унтера.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ БЕССМЕРТНОГО

Ур. заклинания	*Заклинания*
1-ый	*псевдожизнь, луч болезни*
2-ой	*глухота/слепота, тишина*
3-ий	*притворная смерть, разговор с мертвыми*
4-ый	*аура жизни, защита от смерти*
5-ый	*заражение, знание легенд*

СРЕДИ МЁРТВЫХ

Начиная с **1 уровня**, вы изучаете заговор *уход за умирающим*, который считается для вас заговором колдуна. Также, вы получаете преимуществона спасброски против любых болезней.

В добавок, нежити сложно вредить вам. Если нежить целится непосредственно в вас атакой или вредоносным заклятием, это существо должно совершить спасбросок Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна. (нежить не обязана проходить такой спасбросок при включении вас в зону поражения заклятия, например, во взрыв *огненного шара*).

При провале спасброска, существо должно выбрать новую цель, отличную от вас, или совсем провалить заклятие, если подходящих целей нет. При успехе спасброска, это существо иммунно к этому эффекту на 24 часа. Нежить также получает такой же иммунитет, если вы целитесь в неё атакой или вредоносным заклятием.

ОТРИНУВ СТМЕРТЬ

Начиная с **6 уровня**, вы можете получить жизненную силу, когда обманываете смерть сами или помогаете кому-то другому сделать это. Вы можете восстановить 1к8 + модификатор Телосложения (минимум 1) очков жизни, когда преуспеваете в спасброске против смерти или стабилизируете существо используя *уход за умирающим*.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

БЕССМЕРТНАЯ ПРИРОДА

Начиная с **10 уровня**, вы можете задерживать дыхание на неопределённо долгий срок, вас не мучает жажда или голод и вам не нужно спать, хотя вам всё ещё необходимо отдыхать, чтобы снизить усталость и получить пользу от короткого или длительного отдыха.

В добавок, вы медленнее стареете. За каждые 10 лет, которые проходят, ваше тело стареет лишь на 1 год, и вы иммунны к магическому старению.

НЕРУШИМАЯ ЖИЗНЬ

Когда вы достигаете **14 уровня**, вас посвящают в некоторые настоящие секреты Бессмертных. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить очки жизни равные 1к8 + ваш уровень колдуна. Вдобавок, если вы приставите отрубленную часть тела на место, когда используете эту черту, она прирастёт на место.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА КОЛДУНА

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ

В процессе изучения оккультных знаний вы раскопали таинственные воззвания: фрагменты запрещённых знаний, которые даруют магические способности.

На **2 уровне** вы получаете два воззвания на свой выбор. Смотрите список воззваний в конце описания этого класса. Получая новые уровни колдуна, вы получаете дополнительные воззвания на свой выбор, как показано в колонке «известные воззвания».

Кроме того, когда вы получаете новый уровень этого класса, вы можете выбрать одно известное вам воззвание и заменить его другим, которое вы способны выучить на этом уровне.

ТАИНСТВЕННЫЕ ВОЗЗВАНИЯ

Если таинственное воззвание имеет требования, вы должны выполнить их, чтобы познать его. Вы можете узнать воззвание сразу же, как только выполните все необходимые требования. Указанный в требованиях уровень относится к уровню колдуна, а не персонажа.

ВЕДЬМАЧИЙ ВЗОР ○
Требование: 15 уровень
Вы можете видеть истинный облик всех перевёртышей и существ, скрытых магией школы Иллюзия или Преобразование, и находящихся в вашей линии обзора, и при этом в пределах 30 футов от вас.

ВЗОР ДВУХ УМОВ ○
Вы можете действием коснуться согласного гуманоида и до конца своего следующего хода воспринимать всё его чувствами. Пока существо находится на том же плане существования, что и вы, вы можете в последующие ходы действием продлевать эту связь до конца своего следующего хода. При восприятии чувствами другого существа, вы получаете все преимущества от особых чувств, которыми обладает это существо, а сами при этом слепы и глухи.

ВИДЕНИЯ ДАЛЁКИХ КОРОЛЕВСТВ ○
Требование: 15 уровень
Вы можете неограниченно накладывать заклинание *магический глаз*, не тратя ячейки заклинаний.

ВОР ПЯТИ СУДЕБ ○
Вы можете один раз сотворить заклинание *порча*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

ВОСХОДЯЩИЙ ШАГ ○
Требование: 9 уровень
Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *левитация*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

ГЛАЗА ХРАНИТЕЛЯ РУН ○
Вы можете читать любые письмена.

ГЛАС ЦЕПНОГО МАСТЕРА ○
Требование: умение Договор цепи
Вы можете телепатически общаться со своим фамильяром и воспринимать всё чувствами фамильяра, пока вы находитесь на одном и том же плане существования. Кроме того, когда вы воспринимаете чувствами фамильяра, вы можете говорить через него своим собственным голосом, даже если фамильяр не способен говорить.

ДОСПЕХ ТЕНЕЙ ○
Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *доспехи мага*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

ДЬЯВОЛЬСКИЙ ВЗГЛЯД ○
Вы можете нормально видеть в темноте, как магической, так и немагической, на расстоянии 120 футов.

ЖАЖДУЩИЙ КЛИНОК ○
Требование: 5 уровень, умение Договор клинка
Вы можете атаковать своим оружием договора два раза вместо одного, когда в свой ход используете действие Атака.

ЖИВОТНАЯ РЕЧЬ ○
Вы можете неограниченно накладывать заклинание *разговор с животными*, не тратя ячейки заклинаний.

ЗАВОРАЖИВАЮЩИЙ ШЁПОТ ○
Требование: 7 уровень
Вы можете один раз сотворить заклинание *принуждение*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

ЗНАК ДУРНОГО ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЯ ○
Требование: 5 уровень
Вы можете один раз сотворить заклинание *проклятие*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

КНИГА ДРЕВНИХ СЕКРЕТОВ ○
Требование: умение Договор гримуара
Теперь вы можете вписывать магические ритуалы в свою Книгу Теней. Выберите два заклинания 1 уровня с ключевым словом «ритуал» из списков заклинаний любых классов. Эти заклинания появляются в книге и не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете знать. Держа Книгу Теней в руке, вы можете творить выбранные заклинания как ритуалы. Вы не можете творить заклинания иначе как ритуалом, если вы не узнали их иным способом. Вы также можете творить известные заклинания колдуна как ритуалы, если у них есть ключевое слово «ритуал».

Во время приключений вы можете добавлять другие ритуальритуальные заклинания в свою Книгу Теней. Когда вы найдёте такое заклинание, вы можете добавить его в книгу, если уровень заклинания не превышает половину вашего уровня колдуна (округляя в большую сторону) и если вы можете потра-тить время на переписывание заклинания. За каждый уровень заклинания время переписывания занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет, которые должны быть потрачены на редкие чернила, необходимые для записи.

МАСКА МНОГИХ ЛИЦ ○
Вы можете неограниченно накладывать заклинание *маскировка*, не тратя ячейки заклинаний.

МАСТЕР БЕСЧИСЛЕННЫХ ОБЛИКОВ ○
Требование: 15 уровень
Вы можете неограниченно накладывать заклинание *смена обличья*, не тратя ячейки заклинаний.

МИСТИЧЕСКОЕ КОПЬЁ ○
Требование: заговор мистический заряд
Когда вы накладываете *мистический заряд*, его дистанция равна 300 футам.

МОГИЛЬНЫЙ ШЁПОТ ○
Требование: 9 уровень
Вы можете неограниченно накладывать заклинание *разговор с мёртвыми*, не тратя ячейки заклинаний.

МОЩЬ ИСЧАДИЯ ○
Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *псевдожизнь* как заклинание 1 уровня, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

МУЧИТЕЛЬНЫЙ ВЗРЫВ ○
Требование: заговор мистический заряд
Когда вы накладываете *мистический заряд*, добавьте модифи-катор Харизмы к урону, причиняемому при попадании.

ОБМАНЧИВОЕ ВЛИЯНИЕ ○
Вы получаете владение навыками Обман и Убеждение.

ОДИН СРЕДИ ТЕНЕЙ ○
Требование: 5 уровень
Когда вы находитесь в области тусклого света или в темноте, вы можете действием стать невидимым, пока вы не переместитесь или не используете действие или реакцию.

ОТТАЛКИВАЮЩИЙ ЗАРЯД ○
Требование: заговор мистический заряд
Если вы попадаете по существу *мистическим зарядом*, вы можете толкнуть его на 10 футов прочьот себя по прямой линии.

ПОТУСТОРОННИЙ ПРЫЖОК ○
Требование: 9 уровень
Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *прыжок*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

ПЬЮЩИЙ ЖИЗНЬ ○
Требование: 12 уровень, умение Договор клинка
Когда вы попадаете по существу оружием договора, это существо получает дополнительный урон некротической энергией, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

СКУЛЬПТОР ПЛОТИ ○
Требование: 7 уровень
Вы можете один раз сотворить заклинание *превращение*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

СЛУГИ ХАОСА ○
Требование: 9 уровень
Вы можете один раз сотворить заклинание *призыв элементаля*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

ТАИНСТВЕННЫЙ ВЗГЛЯД ○
Вы можете неограниченно накладывать заклинание *обнаружение магии*, не тратя ячейки заклинаний.

ТРЯСИНА РАЗУМА ○
Требование: 5 уровень
Вы можете один раз сотворить заклинание *замедление*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

ТУМАННЫЕ ВИДЕНИЯ ○
Вы можете неограниченно накладывать заклинание *безмолвный образ*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

УЖАСАЮЩЕЕ СЛОВО ○
Требование: 7 уровень
Вы можете один раз сотворить заклинание *смятение*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

ЦЕПИ КАРЦЕРИ ○
Требование: 15 уровень, умение Договор цепи
Вы можете неограниченно накладывать заклинание *удержание чудовища*, если цель — исчадие, небожитель или элементаль. При этом вы не тратите ячейки заклинаний и материальные компоненты. Вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем снова сможете использовать это заклинание против этого же существа.

КОЛДУН

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	ЗАГОВОРЫ	ЗАКЛИНАНИЯ	ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ	УРОВЕНЬ ЯЧЕЕК	ИЗВЕСТНЫЕ ВОЗЗВАНИЯ
1	+2	2	2	1	1	-
2	+2	2	3	2	1	2
3	+2	2	4	2	2	2
4	+2	3	5	2	2	2
5	+3	3	6	2	3	3
6	+3	3	7	2	3	3
7	+3	3	8	2	4	4
8	+3	3	9	2	4	4
9	+4	3	10	2	5	5
10	+4	4	10	2	5	5
11	+4	4	11	3	5	5
12	+4	4	11	3	5	6
13	+5	4	12	3	5	6
14	+5	4	12	3	5	6
15	+5	4	13	3	5	7
16	+5	4	13	3	5	7
17	+6	4	14	4	5	7
18	+6	4	14	4	5	8
19	+6	4	15	4	5	8
20	+6	4	15	4	5	8